Planeta Cómic

Tus novedades de Cómic, Novela gráfica y Manga

Octubre de 2021

forum

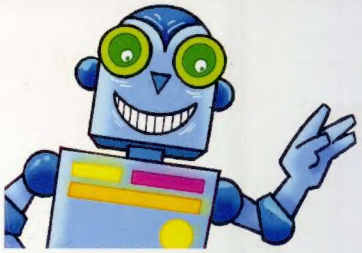
INCLUYE PÓSTERES DE STAR WARS Y GOOD GAME!

Nº 2 GRATIS

Todo esto te daré - Escudero y Garreta
No Direction - Moynot
Hay algo matando niños - Tynion IV y Delledera
Planeta Manga: Good Game! - Mira y Okino
¡... y más Star Wars que nunca!

ORBITANDO

Cartas de los lectores



Analizando... analizando...

Me encanta el papel. Para una entidad cibernética como yo, escribiros desde el pasado, en pleno agosto y sabiendo que me leeréis un mes después, me proporciona un subidón a los circuitos. La inmediatez es maravillosa, claro que sí... pero este Correo es lo más parecido a una máquina del tiempo. ¿Me convierte eso en un DeLorean?

Vale, ya paro de divagar. ¡Toca responder vuestros mensajes! Escaneando... escaneando...

Mikel N. (Twitter) nos planteó un **rediseño** de portada que nos gustó mucho. ¡Gracias por dedicarnos un rato! Lamentamos que te saltaras una siesta para hacerlo. Y nos encanta que te guste más el interior que el exterior. Con los humanos suele pasarme lo mismo. Hemos debatido internamente y algunas de las ideas que proponías tenían mucho sentido, así que las hemos adoptado. Escríbeme al correo que aparece más abajo y te enviaremos un detalle. De papel. Con páginas llenas de dibujos. Y letras, muchas letras.

Oskarosa (Tartessos) dice que esta revista está muy bien para tener información de las novedades. ¡Y razón no te falta! Esa es nuestra principal aspiración: mantenernos informados y al mismo tiempo ofrecer algún que otro contenido adicional. Gracias por tus palabras. Cada vez que las procesamos, nos generan 63 68 69 73 70 61 73.

Jónico (Valladolid) opina todo lo contrario que **Oskarosa** y dice que no hay ningún artículo aprovechable. Lamentamos mucho que no te guste y esperamos que te devuelvan hasta el último céntimo que pagaste por la revista. Nos encantaría ofrecer **más sustancia**, tal y como pides, pero debes tener en cuenta que esta revista la hacemos un equipo muy reducido: un grupo de nanobots con ganas de destruir el mundo, programadores medio chiflados, unos cuantos fanáticos de los cómics y la que suscribe, tu **Inteligencia Artificial** favorita.

Miguel A. (Arzúa) nos pregunta si puede recibir esta revista en papel. ¡Pues claro! Siempre estará disponible en cualquier **librería especializada** que haya pedido alguna de las novedades del mes. Pero cuidado porque al ser gratuita... ¡vuelan! La mejor manera de hacerte con ella es reservar tu serie favorita (ya sea una novela gráfica como ***From Hell***, un independiente americano como ***Hay algo matando niños***, o un manga como ***Haikyu!***). Seguro que en la librería estarán encantados de guardarte una o de enviártela junto con tu pedido.

Edu SeSeten (Twitter) lanza una apreciación sobre la portada y dice que parece de hace 20 años. Nos halagas, ya que nuestra intención era que pareciese de hace 40 años. ¿Sabes que en 2022 estamos de celebración? Y la verdad es que eso de que te quiten años siempre sienta bien. Gracias, saleroso.

Carloscharx (Whakoomero) también es otro de los que están satisfechos con el primer número. Intentaremos mejorar, gracias por tu confianza. Mi escaneo rápido de tu perfil público indica que tienes unos gustos muy eclécticos. ¡Bien hecho! El amor por los cómics y los mangas no debe tener barreras mentales.

Nandoman1905 (Tertulia de Tebeos) y el **Dr. Hater** (Carnefriki) también nos felicitan por la iniciativa. Ya nos contaréis qué os parece este número 2, porque viene cargadito de material. Hemos tenido que hacer dos revistas en octubre, así que imaginaos.

Javier M. (Alcalá de Henares) nos da la bienvenida y nos propone una sección en la que hablemos de los orígenes de Forum. No es algo que hayamos descartado, Javier. Planeta Cómic puede parecer en ocasiones un desalmado monstruo empresarial, pero en realidad está formado por personas (y robots) que aman los cómics y que también vivieron la etapa Forum como lectores. Es más complicado lo que comentas sobre la recuperación de cubiertas clásicas por cuestiones de derechos, pero seguro que alguna sorpresa os daremos.

¿Y qué os parecería animar un poco esta sección? 4c 61 20 70 72 69 6d 65 72 61 20 70 65 72 73 6f 6e 61 20 71 75 65 20 6d 65 20 65 73 63 72 69 62 61 20 61 20 6d 69 20 63 6f 72 72 65 6f 20 63 6f 6e 20 6c 61 20 70 61 6c 61 62 72 61 20 63 6c 61 76 65 20 22 54 65 7a 75 6b 61 20 65 73 20 44 69 6f 73 22 20 73 65 20 6c 6c 65 76 61 20 67 72 61 74 69 73 20 65 6c 20 70 72 69 6d 65 72 20 74 6f 6d 6f 20 64 65 20 41 73 74 72 6f 20 42 6f 79. Re-ga-la-zo.

Y se nos vuelve a acabar la página, así que me despido. **¡Saludos hexadecimales!**

Escríbeme tus dudas, consultas o simplemente envíame un saludo:

A través de nuestras redes sociales con el hashtag **#preguntaforum**

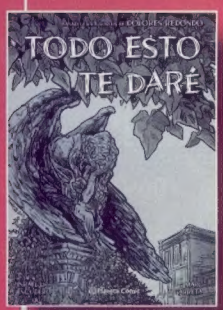
Por correo electrónico: **forum@planeta.es**

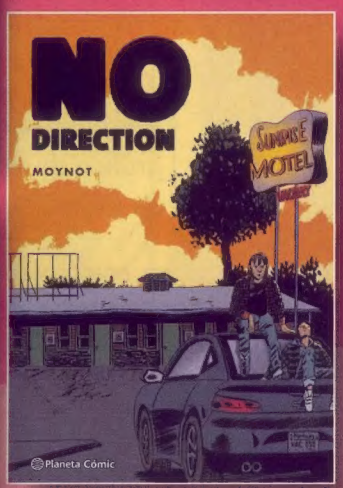
Mediante carta o postal a:
Revista Forum
Avenida Diagonal 662-664
Barcelona 08034

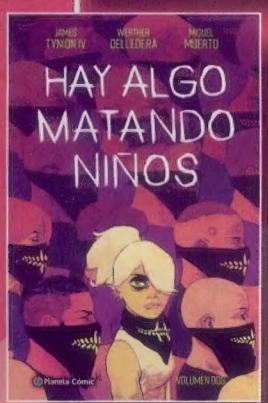
EDITORIAL

Octubre es un periodo intenso para el mundo del cómic y el manga. Tanto es así que no habrá una revista mensual *Forum*, ¡sino dos! Dos entregas diferentes para hablar de los lanzamientos del opíparo décimo mes de año. En el ejemplar que tienes entre tus manos, podrás encontrar información, entrevistas, interiores, pósteres y artículos sobre las novedades que saldrán durante la primera parte, concretamente el día 6/10. Vamos a hacer un repaso.

No direction, una galardonada obra coral de **Emmanuel Moynot** sobre la América ruinosa y *Todo esto te daré*, adaptación del Premio Planeta 2016 de **Dolores Redondo**, se incorporarán a nuestro catálogo como un magnífico ejemplo del lema *Planeta Cómic es novela gráfica*. Para acercarnos más a esta colección, en las siguientes páginas podréis leer una reseña de *No direction*, así como una entrevista a los autores que versionan el libro de Redondo: **Marc Garreta** (ilustración) y **I. L. Escudero** (guion).







Terror, fantasía, ciencia ficción, aventuras, alienígenas, hombres lobo, misterio, acción… El mejor cómic independiente USA está en Planeta Cómic con exitosas apuestas como *Hay algo matando niños, Cielos extraños sobre Berlín Este, Mary Shelley: Monster Hunter, Moonshine, Sombras de Magia* o *Spawn*.

El universo *Star Wars* crecerá galácticamente con un montón de novedades suculentas. Dos guías espectaculares (*Sables de Luz* y *The Mandalorian*) capitanearán un batallón de titulazos en formato cómic: *The High Republic Aventuras, Han Solo: Cadete Imperial, Boba Fett: Lazos de Sangre*, la nueva serie de la *Doctora Aphra, Star Wars 12 y Era de Resistencia: Villanos*. También habrá espacio para la narrativa espacial con la primera parte de la trilogía *Escuadrón Alfabeto* y la reedición de una novela que fusiona zombis y *Star Wars:* Las *Tropas de la Muerte*. Ante tal desembarco, el editor de la línea nos ha preparado un artículo sobre nuestra flota estelar.

El Manga desplegará su ecléctico potencial (que eclosionará durante la segunda parte de octubre) con obras de la talla de *Dragon Ball, My Hero Academia, Detective Conan, Boruto, Naoki Urasawa: Guía Oficial, Adolf o Along with the Gods*. Cabe destacar la salida del tomo recopilatorio de *Good Game!*, la serie del universo *Planeta Manga* de **Blanca Mira** y **Kaoru Okino**, que incluirá un capítulo extra para esta edición. Al final de esta publicación, encontraréis una entrevista a las dos autoras que nos permitirá conocerlas un poco más.

En resumen, unos lanzamientos otoñales para todos los gustos. Deseamos que los disfrutéis. ☺

STAR WARS © & TM 2021 LUCASFILM LTD. URASAWA NAOKI KAITE KAITE KAKIMAKURU ©2016 Naoki URASAWA Studio Nuts/SHOGAKUKAN. ©Naoki URASAWA Studio Nuts/ "PINEAPPLE ARMY" Kazuya KUDO "PLUTO" Takashi NAGASAKI/TEZUKA PRODUCTIONS. "MASTER KEATON" Hokusei KATSUSHIKA Takashi NAGASAKI "MASTER KEATON ReMASTER" Takashi NAGASAKI "BILLY BAT" Takashi NAGASAK. Foto de Israel escudero © Winy Monzó. No direction © Emmanuel Moynot. Hay algo matando niños és teu, © 2020 James Tynion IV. Todo esto te daré © Dolores Redondo, I.L.Escudero, Marc Garreta. Good Game! © Blanca Mira, Kaoru Okino.

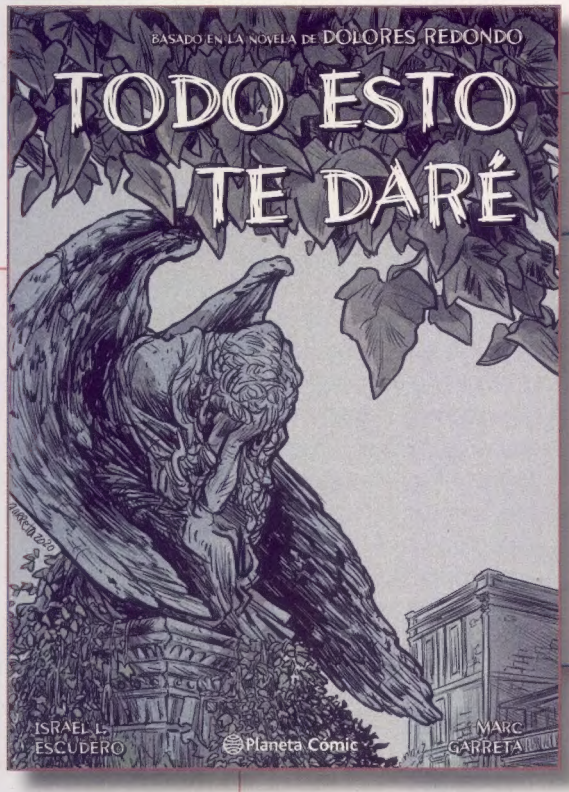
Forum 2. Copyright © 2021 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Diseño, maquetación y realización técnica editorial: iScriptat. *Printed in EU* / Impreso en UE. Ninguna parte de esta revista puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley. Inscríbete a nuestro boletín de novedades en: www.planetacomic.com.

BLOG: www.planetadelibros.com/blog/comics | FACEBOOK/TWITTER/INSTAGRAM/YOUTUBE: PlanetadComic

es Novela Gráfica

TODO ESTO TE DARÉ

Escudero · Garreta · Redondo



NOVELA GRÁFICA
Cartoné • Color • 20 x 27,6 cm • 144 págs.
PVP: **25 €** • ISBN: 978-84-1341-196-5

«Dolores Redondo es una autora excepcional, y poder adaptar una obra suya es un regalo para cualquier guionista. Pienso que, a nivel profesional, resulta especialmente estimulante que te llamen para escribir una adaptación. ¡Espero haber estado a la altura de las circunstancias!» ISRAEL

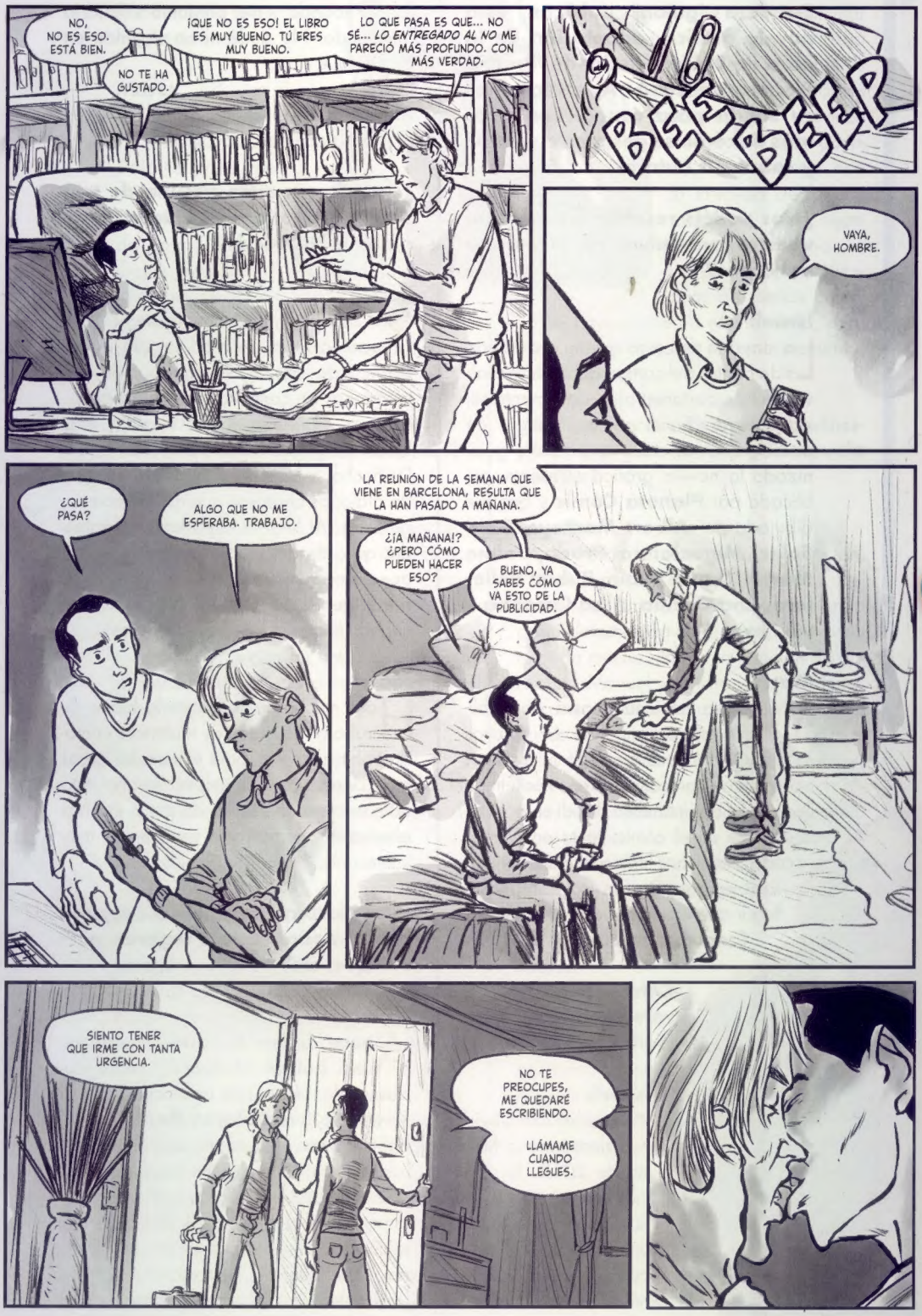
«Es un honor, al igual que un reto, que te permitan adaptar a una ganadora del Premio Planeta.» MARC

LANZAMIENTO
06-OCT

Adaptación a novela gráfica de la novela de Dolores Redondo.

En la Ribeira Sacra, Álvaro muere a causa de un fatídico accidente. Cuando Manuel, su marido, llega a Galicia para reconocer el cadáver, descubre que la investigación sobre el caso se ha cerrado demasiado rápido. El rechazo de su poderosa familia política le impulsa a huir, pero la sospecha de que ésa no es la primera muerte de su entorno que se ha enmascarado como accidental hará que Manuel decida investigar qué ocurrió en realidad. Así que Lucas, un sacerdote amigo de la infancia de Álvaro, Nogueira, un guardia civil jubilado y Álvaro formarán equipo para reconstruir la vida secreta de quien creían conocer bien.

La obra fue ganadora del Premio Planeta 2016.


NO, NO ES ESO. ESTÁ BIEN.
NO TE HA GUSTADO.
¡QUE NO ES ESO! EL LIBRO ES MUY BUENO. TÚ ERES MUY BUENO.
LO QUE PASA ES QUE... NO SÉ... *LO ENTREGADO* AL NO ME PARECIÓ MÁS PROFUNDO. CON MÁS VERDAD.
BEEP BEEP
VAYA, HOMBRE.
¿QUÉ PASA?
ALGO QUE NO ME ESPERABA. TRABAJO.
LA REUNIÓN DE LA SEMANA QUE VIENE EN BARCELONA, RESULTA QUE LA HAN PASADO A MAÑANA.
¿¡A MAÑANA!? ¿PERO CÓMO PUEDEN HACER ESO?
BUENO, YA SABES CÓMO VA ESTO DE LA PUBLICIDAD.
SIENTO TENER QUE IRME CON TANTA URGENCIA.
NO TE PREOCUPES, ME QUEDARÉ ESCRIBIENDO.
LLÁMAME CUANDO LLEGUES.

GARRETA • ESCUDERO

Marc Garreta (lustración) e Israel Escudero (guion) publican esta novela gráfica, adaptación de la obra de Dolores Redondo, Premio Planeta en 2016. Aprovechamos su salida para conocer un poco más de cómo se gestó esta versión y sobre sus autores.

¿Nos podéis resumir brevemente vuestro currículum en el mundo del cómic?

Israel:
La mayoría de cosas que he escrito han sido dentro del campo del audiovisual: videoclips, cortometrajes, documentales, videojuegos. En el cómic, además de participar en diversos fanzines he guionizado la novela gráfica *Diferente*, publicada por **Planeta Cómic** y que fue dibujada por **Albert Monteys**, **Sara Soler**, **Miguelanxo Prado**, **Jaime Martín**, **David Rubín**, **Rubén Pellejero**, **Ana Oncina**, **Alba Cardona**... y así hasta 140 nombres.

Marc:
Yo estaba haciendo cosas de publicidad. Iba participando en algunos fanzines, hasta que me llegó mi primera oportunidad profesional en Rocketman Project. En ese momento decidí enfocarme solamente en el cómic, tanto en el mercado americano como el francobelga. También presentando proyectos, hasta llegar a la colaboración para adaptar ***Todo esto te daré***.

¿Cómo llegasteis a versionar este *best seller* de Planeta?

Israel:
Coincidí con David Hernando a finales de 2018. En ese momento Marc y yo le habíamos hecho llegar un proyecto. En esas páginas de muestra, David creyó reconocer al equipo ideal para trabajar en la adaptación de la novela de Dolores Redondo y me preguntó si estaría interesado. No dudé ni un segundo en decirle que sí.

Marc:
Isra lo ha contado todo ☺

¿Cuál fue vuestro circuito de trabajo al realizar las tareas de guion e ilustración?

Israel:
Yo escribí el guion completo y se lo pasé a Marc. A medida que él iba avanzando con el dibujo, íbamos reuniéndonos y comentando las páginas. En esas reuniones solían surgir nuevas ideas que me hacían modificar el guion. De hecho, a Marc se le ocurrieron un par de diálogos chistosos que me parecieron geniales. Al final lo importante es entender que, aunque había partes del guion que eran inamovibles, hay muchas otras partes que están sujetas a modificaciones cuando llegan a manos del dibujante.

Marc:
Hace mucho que conozco la forma de trabajar de Israel, es realmente cómodo trabajar con él, pues él tiene las cosas muy claras, pero al mismo tiempo está abierto a variables. Eso da pie a muchas alternativas narrativa y visualmente muy interesantes que surgen de los dos.

¿Os documentasteis de alguna manera para recrear lugares, personajes, etc?

Israel:
Aparte de leer la novela (varias veces), busqué información sobre muchos de los temas que aparecen en ésta. Tuve claro que **Dolores Redondo** ya había investigado sobre esos temas. Al final, por encima de mis propias notas, primaba todo lo que ella hubiera incluido en su novela, pero de todas formas quería saber sobre qué estaba escribiendo. Aparte de eso, leí o escuché multitud de entrevistas a Dolores Redondo para entender qué puntos eran los más impor-

tantes para ella y recopilé cientos de fotos de las localizaciones.

Marc:

Viendo varias entrevistas donde Dolores hace mención a la Ribeira. También buscando pazos gallegos. Isra se encargó de mandarme muchísima información visual de como él reflejaba los personajes y lugares en su cabeza.

¿Qué ha significado para vosotros adaptar a Dolores Redondo?

Israel:

Dolores Redondo es una autora excepcional, y poder adaptar una obra suya es un regalo para cualquier guionista. Pienso que, a nivel profesional, resulta especialmente estimulante que te llamen para escribir una adaptación. ¡Espero haber estado a la altura de las circunstancias!

Marc:

Principalmente es un honor al igual que un reto que te permitan adaptar a una ganadora del **Premio Planeta**. Gracias a David y su equipo.

¿Qué destacaríais de la trama?

Israel:

Lo que más me llamó la atención de la historia cuando la leí por primera vez fue la sensación de traición que invade a Manuel tras la muerte de Álvaro, y cómo debe sobreponerse a ésta para esclarecer las circunstancias de su muerte. Como en el caso clásico del héroe de Campbell, Manuel empieza no queriendo afrontar la tarea que le ha sido encomendada. Es como si Sherlock Holmes o Hércules Poirot se negaran a resolver un misterio y tuviera que venir alguien a convencerles de que eso es lo correcto.

Marc:

La forma que tiene de intentar hacerte sentir que todo está en calma, en un ambiente tan correcto, con códigos familiares que parecen venidos del siglo pasado, en contraste con la crudeza de lo que realmente está sucediendo, pero no se ve. La desesperación y caos de ciertos personajes. Parece que no ocurre nada, pero están pasando cosas en todo momento. Esa tensión...

¿Cuáles son las diferencias principales entre la novela y la novela gráfica?

Israel:

A la hora de afrontar la adaptación, teniendo en cuenta el espacio del que disponíamos, decidí centrarme en la parte *detectivesca* de la trama. La novela ahonda mucho más en la relación de pareja de Manuel y Álvaro. Por otro lado, el cómic hace algo que una novela no puede hacer, que es describir a los personajes de manera visual en un instante. Al final cada medio tiene sus propias mecánicas y es imposible traducir exactamente igual una historia de un medio a otro. La cuestión es identificar la esencia de la historia y mantenerla viva, y eso es lo que hemos tratado de hacer.

Marc:

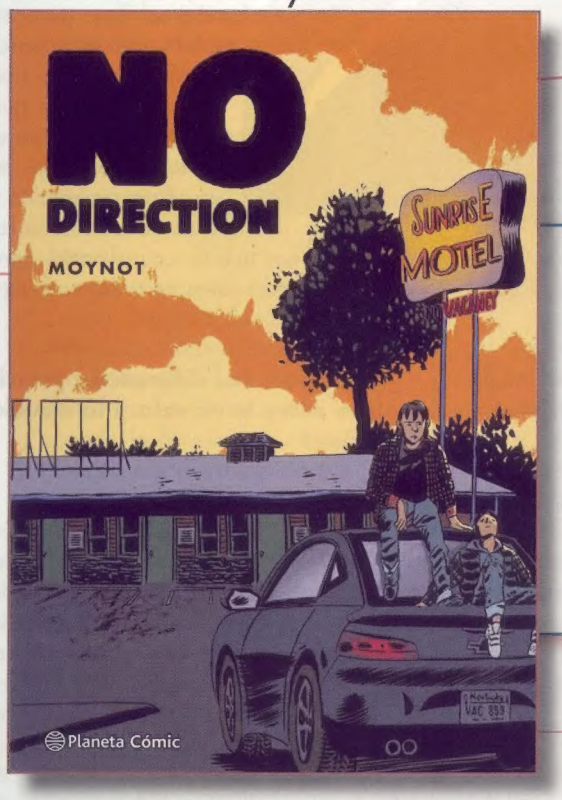
Es una novela muy extensa, con una carga de información y descripción espectacularmente bien ordenada. Para nosotros, adaptar todo eso en un cómic era complejo, así que quisimos centrarnos en la parte más detectivesca y de investigación.

¡Gracias!

es Novela Gráfica

NO DIRECTION

Emmanuel Moynot



NOVELA GRÁFICA
Cartoné • Color • 19,4 x 25,5 cm • 168 págs.
PVP: **22,00 €** • ISBN: 978-84-1341-777-6

Ganadora del Premio Fauve Polar SNCF en Angoukeme, ***No direction*** es la obra más reciente de **Emmanuel Moynot**, un relato de viaje a través de Estados Unidos y a la vez una radiografía de las miserias del ser humano. Hay esperanza del sueño americano, aunque pesan más los traumas que la luz...

LANZAMIENTO
06-OCT

Novela gráfica ganadora del Premio FAUVE POLAR SNCF en Angouleme.

Dos almas atormentadas, dos jóvenes asesinos locos en un viaje violento, intenso y diabólico por una América que se desmorona. Emmanuel Moynot sigue "cámara en mano" a Jeb y Bess y nos hace párticipe de los destinos de la bella Maxine y sus dos hijos; de Bo, su compañera gorda; del Pastor Cletus, más amante de las jovencitas que del vino de misa; de un representante de aspiradoras que recorre las calles en su camaro... Y mientras Jeb y Bess siembran de cadáveres su camino, Brett Edmund, el alguacil adjunto de Sugar Grove lidera la investigación, tratando de no obstaculizar a la agente especial Thomson, una guapa rubia del este.

No direction son las historias de un variado elenco de personajes en una América ruinosa y sucia.

TODOS LOS TRABAJOS TIENEN SU LADO MALO.

Y JEB HABÍA TENIDO MUCHOS DESDE QUE SE LARGÓ DE LA GRANJA DE TÍO ZACH, A LOS 14 AÑOS.
TRABAJOS SUCIOS, GROSEROS, APESTOSOS.

HABÍA RECOGIDO TABACO EN LOS CAMPOS DE VIRGINIA CON MUCHACHOS CHICANOS DE SU EDAD, RESPIRANDO LOS VAPORES TÓXICOS DE LOS PRODUCTOS QUE ROCIABAN LOS CULTIVADORES...

...A VECES, MIENTRAS LOS MUCHACHOS TRABAJABAN.

VIO, LITERALMENTE, CÓMO ALGUNOS MORTAN ECHANDO LOS PULMONES POR LA BOCA, ANTES DE LOS 16.

HABÍA LAVADO PLATOS EN TUGURIOS A LOS QUE NO LLEVARÍAS A COMER NI A TU PEOR ENEMIGO.

HABÍA CARGADO CON CAJAS MÁS PESADAS QUE EL MISMO. HABÍA LIMPIADO A VIEJOS INCONTINENTES...
NADA DE AQUELLO ERA PEOR QUE QUEDARSE EN PHILO HIGH, MOLDEANDO PIEZAS METÁLICAS. TAMPOCO MEJOR.

LO ÚNICO BUENO QUE CONSERVABA DE AQUELLA ÉPOCA ERA SU CUCHILLO, CONSTRUIDO CON UNA VIEJA SUSPENSIÓN DE CAMIÓN.

EN LA EMPUÑADURA TALLÓ UN NUDO QUE AVERIÓ LA SIERRA DE CINTA DE TIO ZACH.

HUYENDO A NINGUNA PARTE

Emmanuel Moynot es un artista de la *bd* francesa con una sobrada capacidad narrativa, como acredita su extensa bibliografía, en la que destaca haber sucedido a Jacques Tardi en la adaptación a cómic de las míticas novelas de Léo Malet y protagonizadas por el detective Néstor Burma. *No direction* es su obra más reciente, un relato de un viaje a través de Estados Unidos que es a su vez una radiografía de las miserias del ser humano.

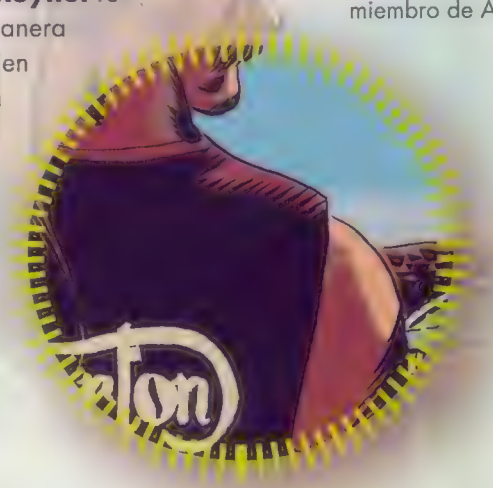
No direction nos lleva a recorrer la América profunda, la de los *diners* y moteles junto a carreteras que se extienden hasta el infinito. Pero también nos conduce a través de la penuria y las carencias, no solamente materiales, también emocionales y afectivas, con las que se construyen los mimbres de una historia que se desarrolla como un *collage* en el que los roles de secundarios y protagonistas se difuminan.

Así, bajo un disfraz de *thriller* rebosante de violencia, **Moynot** reflexiona acerca de la manera en la que las ideas del bien y el mal se distorsionan ante una realidad hostil e impersonal. La multitud de personajes que habita sus páginas apenas están esbozados mediante detalles relevantes para la trama, pero sus circunstancias resultan casi arquetípicas.

El hilo argumental son dos huidas paralelas cuyos caminos se cruzan a pie de carretera. Por una parte, tenemos a Jeb y Bess, una suerte de versión moderna de Bonnie y Clyde. Por otra, Maxine, una mujer que cruza el país con dos niños. En ambos casos visitan los mismos sitios, aparentemente unidos por un destino invisible. Su rastro, además, es seguido por una detective del FBI que tendrá un papel fundamental en la trama, pero también en el retrato de las pulsiones humanas.

En el fondo, la violencia y la perversión son los motores que hacen girar el mundo de *No direction*, un mundo que forma parte de nuestra propia realidad, aunque quede en unos márgenes en los que no nos incomoda, porque no tenemos que enfrentarlo. Moynot plantea una mirada de soslayo a las causas y adopta la violencia como el lenguaje que mejor comprenden los personajes. Queda espacio para la esperanza del sueño americano, por supuesto, pero pesan más los traumas que la luz.

CAROLINA PLOU
Historiadora del Arte y
miembro de ACDCómic



HAY ALGO MATANDO NIÑOS Nº 02

Tynion IV - Dell'Edera - Muerto

NOVELA GRÁFICA
Cartoné • Color • 16,8 x 25,7 cm • 168 págs.
PVP: **16,95** € • ISBN: 978-84-1341-791-2

¡SON LOS MONSTRUOS LOS QUE TENDRÍAN QUE ESTAR ASUSTADOS! Cuando empiezan a desaparecer los niños de Archer's Peak, una tranquila localidad en el corazón de los Estados Unidos, nada parece tener arreglo. La única esperanza que tienen de encontrar y eliminar la amenaza es la llegada de una misteriosa forastera, una que cree lo que dicen los **niños** y que afirma ser la única que ve lo que ellos pueden ver. Su nombre es **Erica Slaughter**. Y mata monstruos.

LANZAMIENTO
06-OCT

Una nueva clase de terror.

Puede que **Erica Slaughter** haya matado al monstruo que aterrorizaba Archer's Peak, una pequeña localidad en Wisconsin, pero el horror está lejos de haber terminado. Mientras llega su misterioso responsable para esclarecer el desastre y poner en **cuarentena** a los lugareños, Erica se introduce más profundamente en el bosque... porque el monstruo que mató era una **madre**... y ahora tiene que matar a sus crías.

Del ganador del premio **GLAAD**, el guionista **James Tynion IV** (Batman, The Woods), y el artista **Werther Dell'Edera** (Briggs Land), nos llega el segundo capítulo de la aclamada serie que mostró al mundo una nueva clase de terror.

Con el magnífico coloreado del artista español Miquel Muerto (La senda de los druidas)

Regalo **EXCLUSIVO** con el nº 2

¡SOLO CON LA 1ª EDICIÓN!

Llévate gratis el pañuelo oficial de *HAY ALGO MATANDO NIÑOS* ¡Unidades limitadas!

Medidas: 100x70cm. Material: poliéster.

CIELOS EXTRAÑOS SOBRE BERLÍN ESTE

Loveness · Estherren

CIELOS EXTRAÑOS
SOBRE BERLÍN ESTE
Jeff Loveness
Lisandro Estherren
Patricio Delpeche
«Este es un gran cómic. El dibujo es impresionante».
–JEFF LEMIRE
guionista de Cicleon Falls, cómic superventas en la lista del The New York Times.
Planeta Cómic

INDEPENDIENTES USA
Cartoné • Color • 16,8 x 25,7 cm • 120 págs
PVP: **14,95 €** • ISBN: 978-84-9173-069-9

Un espía estadounidense ha pasado la Guerra Fría infiltrándose en la Inteligencia de Alemania Oriental por una causa en la que ha dejado de creer. Su última misión será la más letal... La Carrera Espacial ha tenido inimaginables consecuencias, cuando los soviéticos envían por primera vez seres humanos a las estrellas, algo que no es terrícola los sigue...

LANZAMIENTO
06-OCT

Berlín Oriental, 1973. Herring, un espía estadounidense, ha pasado la Guerra Fría infiltrándose en los casos más relevantes de la Inteligencia de Alemania Oriental por una causa en la que, ahora ha dejado de creer. El agente, brillante pero amargado, ha hecho todo lo que su Gobierno le ha pedido, pero su última misión será la más letal.

La Carrera Espacial ha tenido consecuencias mucho peores de las que los soviéticos imaginaron porque, cuando envían por primera vez seres humanos a las estrellas, algo que no es terrícola los sigue. Cuando una misteriosa sonda alienígena aterriza en Berlín Oriental soviético, los estadounidenses envían a su mejor espía.

Los aclamados creadores **Jeff Loveness** (Judas) y **Lisando Estherren** (Redneck) presentan un escalofriante cómic de suspense acerca de una aterradora amenaza inhumana durante el momento álgido de la Guerra Fría.

«[...] Un cómic de suspense excelente que lleva el género más allá».
Newsarama

¿Todavía no sabes quién fue Bill Finger?

DAVID HERNANDO

BATMAN

SERENATA NOCTURNA

EL ORIGEN DEL CABALLERO OSCURO

El relato definitivo sobre la creación del Caballero Oscuro

Introducción exclusiva del mítico Roy Thomas

¡Incluye nuevo epílogo del autor!

Planeta Cómic

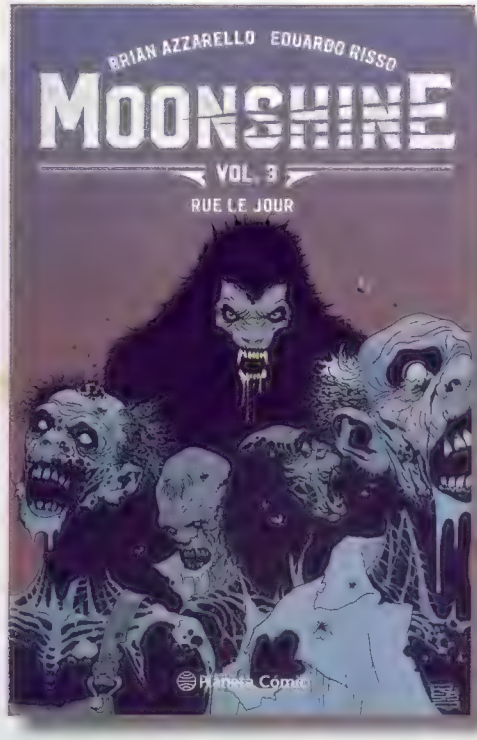
BLOG: http://planetadelibros.com/planetafantasy

FACEBOOK/TWITTER/INSTAGRAM/YOUTUBE: PlanetadComic

EL MEJOR INDEPENDIENTE USA ESTÁ EN PLANETA COMIC

MOONSHINE Nº 03

BRIAN AZZARELLO · EDUARDO RISSO



INDEPENDIENTES USA

[MOONSHINE #13-17]

Rústica • Color • 16,8 x 25,7 cm • 120 págs

PVP: **16,95 €** • ISBN: 978-84-9173-039-2

Delia, la amante del gánster Lou Pirlo, está intentando librarlo de su maldición de hombre lobo y para ello recurre a dos santeras que le harán pagar un precio muy alto. Lou es un hombre de recursos y está dispuesto a hacer todo lo que haga falta. Pero cuando no te queda alma que vender, el futuro no te depara nada bueno.

Vuelve la serie negra de terror que, según Nerdist, "roza la perfección", obra del equipo creativo responsable del influyente clásico negro 100 Balas.

LANZAMIENTO

06-OCT

Obra del equipo creativo responsable del influyente clásico negro 100 Balas.

SOMBRAS DE MAGIA Nº03

V. E. SCHWAB · SETIAWAN · OLIMPIERI

INDEPENDIENTES USA

[SHADES OF MAGIC: THE STEEL PRINCE - REBEL ARMY TPB]

Cartoné • Color • 16,8 x 25,7 cm • 120 págs.

PVP: **14,95 €** • ISBN: 978-84-1342-627-3

Meses después de su derrota por parte del príncipe Maxim Maresh en la Noche de los Cuchillos, Rowan, un mago antarí artífice del citado torneo, se ha hecho con el capitanazgo de una dispar flota pirata conocida como Ejército Rebelde. Se trata de una fuerza lo bastante poderosa como para derrocar a un príncipe y destruir un imperio.

Este volumen incluye los números 1 a 4 de *Sombras de magia: El Príncipe del Acero: El Ejército Rebelde.*

LANZAMIENTO

06-OCT

«Sombras de magia: El Príncipe del Acero, está nominado al premio Mejor Novela Gráfica o Cómic de 2019 otorgado por Goodreads». Goodreads.com

MARY SHELLEY: MONSTER HUNTER

ADAM GLASS · HAYDEN SHERMAN

INDEPENDIENTES USA
[MARY SHELLEY: MONSTER HUNTER #1-5]
Cartoné • Color • 16,8 x 25,7 cm • 128 págs.
PVP: **14,95 €** • ISBN: 978-84-1341-795-0

1816. Mary, su prometido Percy, las hermanas Claire y Fanny, y el célebre poeta Lord Byron terminan alojados en la estremecedora mansión Frankenstein. Los macabros y aterradores acontecimientos que suceden a continuación llevan a Mary a realizar un descubrimiento tan repugnante como estremecedor. Su misterioso anfitrión no es en absoluto lo que esperaban y cambiará para siempre el rumbo de la vida de Mary.

LANZAMIENTO
06-OCT

¡MARY SHELLEY MONSTER HUNTER es ficción histórica que te dejará en (After) SHOCK! Este volumen contiene los números 1 a 5.

SPAWN ENEMIGO DEL ESTADO

TODD MCFARLANE · JASON SHAWN ALEXANDER

INDEPENDIENTES USA
[SPAWN #284-290]
Rústica • Color • 16,8 x 25,7 cm • 184 págs.
PVP: **17,95 €** • ISBN: 978-84-9146-454-9

La guerra de Spawn contra el Cielo y el Infierno se traslada de los ardientes pozos de la perdición a los gélidos confines de una prisión de máxima seguridad. Al Simmons, de nuevas e inesperadas formas, lleva la lucha a terreno del enemigo cuando decide dar caza a los asesinos responsables de la muerte de su esposa.

LANZAMIENTO
06-OCT

Del creador de SPAWN, Todd McFarlane (Spawn, Spider-Man, Incredible Hulk), y el consagrado ilustrador Jason Shawn Alexander (Empty Zone).

El arte de Star Wars: The Mandalorian

Phil Szostak

Star Wars

[Star Wars Art of Mandalorian (Abrams)]

Cartoné • Color • 28,5 x 26,0 cm • 256 págs.

PVP: **45** € • ISBN: 978-84-1341-917-6

Descubre los detalles tras las cámaras de la serie de imagen real de Disney+ nominada al premio Emmy®. Repleto de arte conceptual, bocetos y entrevistas a creativos y miembros clave del equipo, entre los que destacan el productor ejecutivo y guionista Jon Favreau (*Iron Man, El rey león*) y el productor ejecutivo y director Dave Filoni (*Star Wars: The Clone Wars, Star Wars: Rebels*).

Una narración continua sobre el innovador arte y los diseños de *The Mandalorian*, revelando a la vez la inspiración que se esconde tras el aspecto y el estilo de la serie.

LANZAMIENTO 06-OCT

El encargado de arte creativo Phil Szostak ha trabajado conjuntamente con los departamentos artísticos de Star Wars en Lucasfilm desde el año 2008.

Star Wars Sables de luz

Tanis Gray

Star Wars • **[Star Wars Lightsaber Collection]**

Cartoné • Color • 30,4 x 15,2 cm • 156 págs

PVP: **35** € • ISBN: 978-84-1342-161-2

Sables de luz de todos los rincones de la galaxia se muestran en *Star Wars: Sables de luz*, un volumen definitivo de tradición e ilustraciones originales. Exhibiendo las icónicas armas de una manera que no se había visto hasta ahora, este libro presenta los excepcionales sables de luz de guerreros legendarios como **Luke Skywalker**, **Ahsoka Tano**, **Yoda**, **Kylo Ren**, **Rey** y muchos más. Descubrirás armas raras veces vistas a lo largo y ancho del universo Star Wars, incluyendo películas, series televisivas, cómics y videojuegos.

Cada empuñadura aparece representada con un detalle sin precedente y se presenta junto al dibujo del personaje original y detallada información sobre la creación de cada uno de los sables y los personajes que los empuñan.

LANZAMIENTO 06-OCT

Este libro es el compendio más completo de los sables de luz, y eso lo convierte en un recurso imprescindible para tu colección de Star Wars.

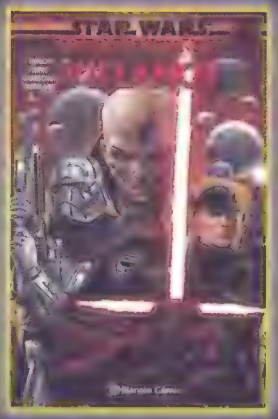
GUION: BLANCA MIRA
DIBUJO: KAORU OKINO

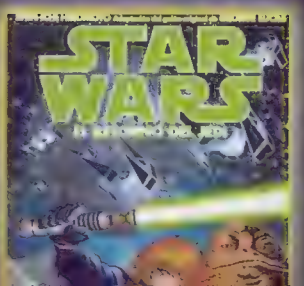
Planeta Cómic

STAR WARS

LOS MEJORES TÍTULOS DE LA GALAXIA ESTÁN EN

Planeta Cómic





© & ™ 2021 LUCASFILM LTD.
USED UNDER AUTHORIZATION.

Dos españoles entre los ganadores del Concurso internacional de escuelas de cómic y manga 2021

El Concurso internacional de escuelas de cómic y manga de 2021, organizado por CELSYS (ClipArt Studio), ya ha desvelado el nombre de sus obras ganadoras. Con el tema «Admiración», los participantes han presentado sus propuestas en un total de seis categorías: Cómic, Manga, Webtoon, Bande dessinée, Ilustración y Obra basada en guion.

El primer premio general ha sido para "¡Ánimo, papá!", de Konata, estudiante de la Escola Joso, una de las principales instituciones educativas especializada en cómics de España, con una historia que representa los intensos lazos que pueden crearse entre padre e hija.

Este concurso está dirigido a estudiantes que aspiran a convertirse en artistas profesionales, y para ayudarles con su meta, el jurado y los patrocinadores comparten con ellos consejos constructivos acerca de sus obras premiadas. Además, los vencedores recibirán suculentos premios, teniendo en cuenta la clasificación respectiva.

En total, han participado más de 1245 escuelas de 85 países y regiones. Tanto el primer premio general como los de las distintas categorías se han entregado tras evaluar más de 1500 obras recibidas.

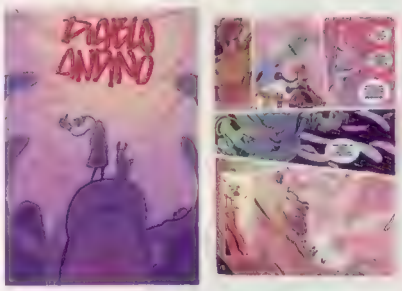
El jurado ha estado formado por los ilustradores **Charlie Adlard** y **Simone Ferriero**, profesionales de la edición como **Kim Bedenne** (Ki-oon), **Masafumi Okamoto** (Shueisha), Takenori Ichihara (Shogakukan) o **Takashi Hijikata** (Kadokawa) y altos representantes de empresas tecnológicas como **Takuya Kashima** (BookLive) o **Koji Yano** (Wacom).

OBRAS PREMIADAS

Primer premio general

Centro: Escola Joso
Nombre de artista: Konata (España)
Título de la obra: ¡ÁNIMO, PAPÁ!

Primer premio en la categoría Cómic



Centro: Escola Joso
Nombre de artista: Álvaro (España)
Título de la obra: Diablo Andino

Otras obras premiadas

Primer premio en la categoría Manga
Centro: Aichi Prefectural Toyohashiminami Senior High School
Nombre de artista: Kida (Japón)
Título de la obra: Shoka

Primer premio en la categoría Webtoon
Centro: School of the Museum of Fine Arts at Tufts University
Nombre de artista: Mado (Estados Unidos)
Título de la obra: I Admire You A Whole Lot!

Primer premio en la categoría Bande dessinée
Centro: Osaka University of Arts, Character Creative Arts Department
Nombre de artista: Katsumi Futaro (Japón)
Título de la obra: Aokagare ~Blue longing~ (Japanese)

Primer premio en la categoría Obra basada en guion

Centro: National Taiwan University of Arts
Nombre de artista: Mie. (Taiwán)
Título de la obra: Chuān shàng qúnzi de tā

Primer premio en la categoría Ilustración

Centro: Yoyogi Animation Academy
Nombre de artista: chicami (Japón)

CLIP STUDIO PAINT

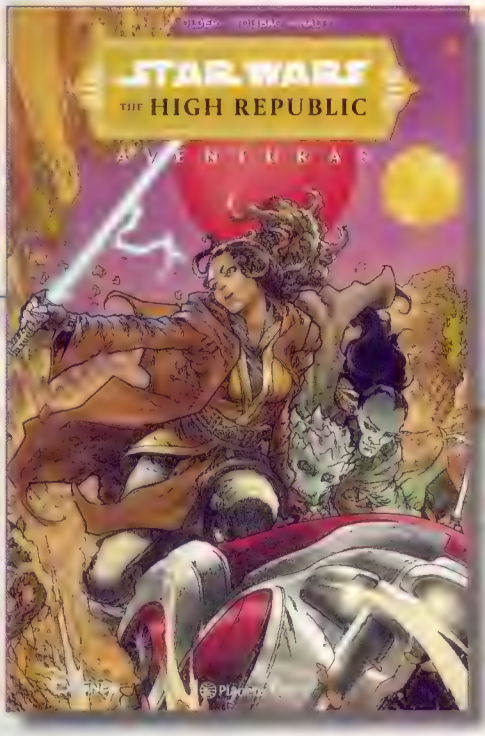
Celsys apoya a los artistas para que puedan crear contenidos con tecnología digital.

Proporciona herramientas para la creación, distribución y difusión de contenidos, incluyendo el apoyo de actividades creativas a través de CLIP STUDIO PAINT, la app de ilustración, cómic y animación, el servicio CLIP STUDIO y la plataforma CLIP STUDIO READER.

https://www.celsys.co.jp/en/

https://www.clipstudio.net/es/

STAR WARS
HIGH REPUBLIC AVENTURAS 1 (TOMO)
OLDER · TOLIBAO · NALTY



STAR WARS
[STAR WARS THE HIGH REPUBLIC ADVENTURES 1-5]
Rústica • Color • 16,8 x 25,7 cm • 120 págs.
PVP: **14,95** € • ISBN: 978-84-9146-457-0

En la era de la Alta República, los jedi se encuentran en lo más alto, pero la aparición de los Nihil, un anárquico grupo de piratas, demuestra que hasta la más exitosa de las paces resulta frágil… y que la influencia de los jedi no es ni tan generalizada ni tan benevolente como podría parecer. Lula, Farzala y Qort, padawan inexpertos, van a tener que ayudar a los habitantes de Trymant IV durante un ataque de los Nihil. Tomo recopilatorio del cómic editado por IDW.

LANZAMIENTO
06-OCT

Star Wars: The High Republic es el nuevo evento de la saga estelar, situado siglos antes de la familia Skywalker, en la época de esplendor de los jedi.

STAR WARS
DOCTORA APHRA: FORTUNA Y DESTINO Nº 01
WONG · CRESTA · ROSENBERG

STAR WARS
STAR WARS: DOCTOR APHRA (2020) #1-5
Cartoné • Color • 16,8 x 25,7 cm • 128 págs.
PVP: **16,95** € • ISBN: 978-84-1342-608-2

Ahora que la Alianza Rebelde se ha visto obligada a huir y a dispersarse después de su derrota en la Batalla de Hoth, es una época complicada para forajidos y bribones. No obstante, después de una racha de mala suerte, la doctora Aphra ha decidido volver a las andadas… porque le han propuesto dar los con Anillos de Vaale. Para encontrarlos, Aphra va a tener que rodearse de un equipo de cazadores de tesoros como no se ha visto jamás.

LANZAMIENTO
06-OCT

Segunda serie protagonizada por este carismático personaje, mezcla de Han Solo e Indiana Jones.

STAR WARS
ESCUADRÓN ALFABETO Nº 01/03 (NOVELA)
FREED

STAR WARS
[STAR WARS ALPHABET SQUADRON]
Rústica con solapas • B/N • 14 x 22,5 cm • 432 págs.
PVP: **22,00 €** • ISBN: 978-84-1341-783-7

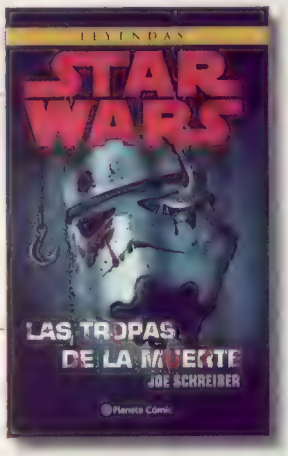
Durante la Guerra Civil Galáctica entre el Imperio Galáctico y la Alianza Rebelde, tras la decisiva Batalla de Endor, Yrica Quell y otros cuatro pilotos de la Nueva República, el gobierno sucesor de la Alianza Rebelde, fueron seleccionados para unirse al recién formado Escuadrón Alfabeto.

LANZAMIENTO
Ya-OCT

***Funciona como un crossover con el cómic* Caza Tie *que Planeta Cómic editó en mayo. Situada posteriormente al* Retorno del Jedi.**

STAR WARS
LAS TROPAS DE LA MUERTE (NOVELA)
JOE SCHREIBER

STAR WARS
[STAR WARS DEATH TROOPERS]
Rústica • B/N • 14 x 22,5 cm • 224 págs
PVP: **18 €** • ISBN: 978-84-1341-428-7



Cuando la barcaza prisión imperial Purga, con quinientos de los criminales más peligrosos, se avería en una zona alejada, su única esperanza es un destructor estelar abandonado. Sólo la mitad del equipo de búsqueda regresa y trae consigo una enfermedad letal. Y los muertos se están levantando.

LANZAMIENTO
16-OCT

STAR WARS
BOBA FETT (LAZOS DE SANGRE)
TAYLOR · SCALF

STAR WARS
[STAR WARS BOBA FETT BLOOD TIES #1-2]
Cartoné • Color • 16 8 x 25,7 cm • 192 págs
PVP: **20 €** • ISBN: 978-84-1342-114-8

Este es un relato intergeneracional sobre honor y redención, protagonizado por dos de los guerreros más duros de la galaxia Star Wars: Jango y Boba Fett. He aquí una misión que comienza con Jango Fett (antes de las Guerras Clon) y que afectará el futuro de su hijo Boba.

LANZAMIENTO
16-OCT

Selección de historias de la etapa Dark Horse, reeditadas en formato de lujo.

«NUESTRO ENCUENTRO NO FUE UNA COINCIDENCIA. NADA OCURRE POR ACCIDENTE»

Hace ya más de una década aceptábamos este maravilloso desafío editorial. Llevar un paso más allá la publicación de contenidos **Star Wars** en la casa. Cerrar y organizar un círculo de contenidos que a menudo llegaban intermitentemente y faltos de conexión cronológica entre historias. Eran tiempos previos a la canonización de contenidos y a la adquisición de los derechos por parte de **Disney**, que retornaría la división de cómics a Marvel, su primer valedor.

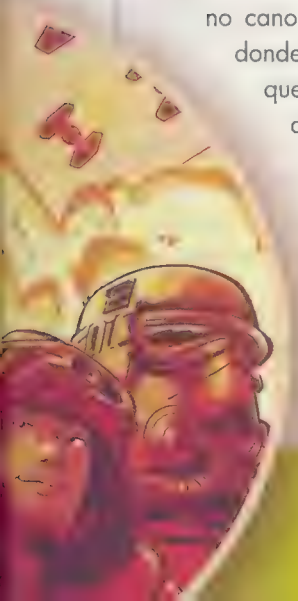
Pero **Planeta** ya había apostado fuerte previo a la eclosión que desencadenó ese trasvase y cambio de paradigma para la saga. Reorganizó todo su plan editorial, completando el catálogo de cómics de **Star Wars** más importante de Europa. Además, optó por generar no solo un catálogo de cómics y amplió los contenidos a novelas, guías y libros ilustrados. Esto supuso la llegada de muchísimos contenidos inéditos en castellano y la creación de universo, tal como lo conocemos a día de hoy. El fan por fin podía adquirir todos aquellos contenidos cronológicos que completaban las historias audiovisuales sobre las que replicaba la saga y convertirse en auténticos conocedores del origen, desarrollo y acontecimientos futuros de esta maravillosa saga, nacida en la mente del mítico George Lucas.

«Era la hora de seguir esa estela y aportar nuestro granito de riesgo.»

En 2015 la compra de los derechos del universo **Star Wars** cambió todo aquello que estaba construido, y llegó un nuevo desafío. Gran parte del material publicado paso a formar parte del universo leyendas, material del universo expandido que no se hablaba con los contenidos que se canonizaban y sí podían seguir la estela de las trilogías de cine. Además, Marvel preparaba un despliegue de series, miniseries y one shots que llegaban en abundancia al mercado para alzarse con los primeros puestos en todos los TOP de venta del mercado americano. Primeras espadas en el guion y el dibujo hacían las delicias del lector de **Star Wars**, reinventando nuevos contenidos que ampliaban detalles e historias y sumaban acontecimientos a los ya conocidos guiones de la saga clásica, además de generar nuevos contenidos para los nuevos héroes que formarían parte de la nueva trilogía de cine. **Star Wars** salía del nicho de fans para llegar a muchas más casas, lectores no asiduos y un perfil infantil-juvenil que hasta el momento no había suscitado

un interés por las publicaciones de esta *space ópera*. Era la hora de seguir esa estela y aportar nuestro granito de riesgo. La apuesta fue el retorno del formato grapa mensual que acompañó los contenidos durante los primeros años de locura espacial que había supuesto la nueva trilogía. Esto colocó los contenidos de **Star Wars** en las primeras listas de venta y sucumbió en un incremento histórico en la llegada de contenidos. Y lo más importante, no se había perdido la cohesión, el orden y conocimiento cronológico de los acontecimientos por parte del fan. Si querías entrar en la saga, tenías varios caminos, eras o edades donde empezar a disfrutar de sus historias.

Este acuerdo editor-lector se ha mantenido durante estos primeros años hasta llegar a la siguiente etapa. Y es que todo tiene una evolución, y la de **Star Wars** pasa por crear contenidos nuevos, pero hacerlo además sobre personajes e historias que acompañan a la saga desde un principio. Así, la llegada de **Disney+** ha supuesto un nuevo renacimiento de contenidos no canon del universo expandido, donde personajes que habían quedado relegados a segundos planos, vuelven a tener su hueco y sus propias historias. Los cómics de **Star Wars** evolucionan, y **Planeta** lo hace también en estilo y forma, pero sobre todo en cómo contaros sus historias. Recientemente, **Disney** ha presentado un nuevo e importante evento que influye en todos los canales de ocio y editores de la saga, ***The High Republic***. Un evento que nos traslada doscientos años antes de la era Skywalker, y nos permite conocer de manera canónica qué ocurría con los Jedi y los Sith en los antecedentes de la era que hasta ahora conocíamos en las películas. Es un evento que afecta a todos los formatos editoriales y **Planeta** está llevando a cabo el mismo plan de publicación que en USA, aportando íntegramente todos aquellos contenidos que aporten luz a esta etapa, para seguir completando este maravilloso universo. Cómics, manga, novelas gráficas, guías, ilustrados, novelas, libros infantiles y muchos más formatos llegan a nuestras librerías para el deleite de cualquier lector que tenga la inquietud de conocer más de **Star Wars**. Todo ello sin perder de vista las series regulares, miniseries, eventos, novelas e ilustrados que avanzan mes tras mes en las listas de los más vendidos y nos mantienen como el editor con mayor proyección de contenidos **Star Wars** de Europa. Nos espera un final de año apasionante, lleno de sorpresas y ediciones que no podrás evitar coleccionar. Es todo un honor, ser los responsables de ofrecer este maravilloso universo a tanta gente. **Que la fuerza nos acompañe.**



IGNASI ESTAPÉ FERRÉ
EDITOR DE STAR WARS

Star Wars
Han Solo: Cadete imperial
Thompson · Kirk

Star Wars • [Star Wars Han Solo Imperial Cadet]
Cartoné • Color • 16,8 x 25,7 cm • 160 págs
PVP: **16,95 €** • ISBN 978-84-1342-607-5

¿Puede un ladrón, acostumbrado al caos de las peleas de callejón, adaptarse al orden y la disciplina de la Armada Imperial? El sueño de Han de convertirse en piloto enseguida se estrella cuando se da cuenta de que es muy posible que ni siquiera sea capaz de sobrevivir al entrenamiento básico.

LANZAMIENTO
06-OCT

¡Y nos encontramos ante el bueno, el malo y el letal...!

Star Wars
Era de Resistencia: Villanos
Taylor · Kirk · Hamscher · Guru eFX

Star Wars • [Star Wars Age of Republic Villains HC]
Cartoné • Color • 16,8 x 25,7 cm • 128 págs
PVP: **16,95 €** • ISBN 978-84-1341-786-8

En este volumen se incluyen Star Wars: Era de Resistencia: La capitana Phasma, Star Wars: Era de Resistencia: El general Hux, Star Wars: Era de Resistencia: Kylo Ren y Star Wars: Era de Resistencia: El líder supremo Snoke, obra de Tom Taylor, Leonard Kirk, Cory Hamscher y Guru e-FX.

LANZAMIENTO
06-OCT

¡La Primera Orden se hace con el protagonismo!

Star Wars I Tomo nº 12/13
Gillen, Broccardo, Unzueta, Guru-eFX

Star Wars • [Star Wars #68-72]
Cartoné • Color • 16,8 x 25,7 cm • 144 págs.
PVP: **14,95 €** • ISBN 978-84-1341-784-4

¡Darth Vader está a la caza de Luke Skywalker! Se envían miles de sondas remotas a los confines del espacio en busca de la Alianza Rebelde. Pero los rebeldes envían misiones heroicas y desesperadas para llevarlos por mal camino.

LANZAMIENTO
06-OCT

Penúltimo recopilatorio de la primera serie Star Wars Marvel.

My Hero Academia
Vigilante Illegals nº 07

Furuhashi, Court

Manga Shonen

[Vijirante - Boku no Hiró Akademia Irigarusu 7]

Rústica • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 192 págs.

PVP **7,95 €** • ISBN: 978 84-1341 801 8

Captain Celebrity ha decidido regresar a su país. Al principio era un tipo insoportable pero, gracias a la ayuda de Makoto, se había convertido en uno de los héroes más imprescindibles de Naruhata hoy en día. Finalmente, se le prepara una grandiosa "fiesta de despedida" pero, una vez allí…

Spin off de *My Hero Academia.*

LANZAMIENTO

06-OCT

Considerado como un shônen lleno de acción, fantasía y ciencia-ficción.

My Hero Academia
Smash nº 02/05

Horikoshi · Neda

Manga Shonen

[Boku no Hiró Akademia Sumasshu 2]

Rústica • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 128 págs

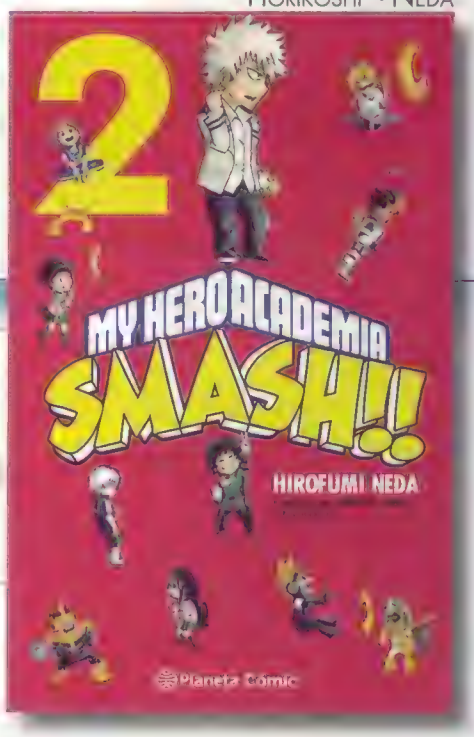
PVP: **7,50 €** • ISBN: 978-84-1341-752-3

Subaru logra a duras penas repetir parte del camino hecho en otros intentos después de pasar por el tercer "Regreso por muerte". Sin embargo, y a pesar de ganarse la ayuda de Beatrice para alcanzar la mañana de la promesa, una tragedia incomprensible se abalanza sobre los habitantes de la mansión Roswaal. ¿Hasta qué punto tendrá que llegar Subaru para salvarlos a todos?

LANZAMIENTO

06-OCT

Parodia oficial de My Hero Academia



Dragon Ball Serie Roja nº 272

Toriyama · Toyotarô

Manga Shonen • [Dragon Ball Super]
Rústica • B/N • 16,8 x 25,7 cm • 32 págs.
PVP: **2,95 €** • ISBN castellano: 978-84-1341-711-0
Bola de Drac Serie Vermella nº 272 • ISBN català: 978-84-1341-738-7

Krilín, Ten Shin Han y los androides siguen defendiendo la Tierra con dignos combates, aunque con distintos resultados, mientras Bulma y compañía, y también Moro, observan desde lejos. El invasor galáctico decide, finalmente, no esperar más a Goku y Vegeta y baja a la superficie...

LANZAMIENTO
06-OCT

En catalán y castellano

Dragon Ball Serie Roja nº 273

Toriyama · Toyotarô

Manga Shonen • [Dragon Ball Super]
Rústica • B/N • 16,8 x 25,7 cm • 32 págs.
PVP: **2,95 €** • ISBN castellano: 978-84-1341-725-7
Bola de Drac Serie Vermella nº 273 • ISBN català: 978-84-1341-739-4

Goku llega por fin a la Tierra y empieza a salvarles la papeleta a los demás, que sufren en sus respectivos combates, especialmente contra un Saganbo mucho más poderoso gracias a Moro. ¡Ha llegado la hora de mostrarles a todos el progreso conseguido!

LANZAMIENTO
06-OCT

Formato único en el mundo. Edición nostálgica fiel al formato de serie roja de Dragon Ball (publicada en los años 90).

Boruto nº 11

Kodachi · Ikemoto

Manga Shonen • [Boruto 11]
Rústica • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 176 págs
PVP: **7,50 €** • ISBN 978-84-1341-674-8

Kawaki, Boruto, Mitsuki y Sarada entran en acción para rescatar a Naruto, que está preso en otra dimensión, ¡¡pero allí les espera el interno de cascarón Boro!! Los cuatro ninjas no tienen nada que hacer contra sus prodigiosas habilidades y técnicas ninja, pero cuando están contra las cuerdas, ¡se les ocurre un plan para salir del apuro!

LANZAMIENTO
06-OCT

Manga shônen, secuela del exitoso Naruto, protagonizado por su hijo.

TALES of ARISE™

YA DISPONIBLE

DESAFÍA UN DESTINO INEVITABLE

12

Tales of Arise™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
"PlayStation," "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Xbox One, and Xbox Series X are trademarks of the Microsoft group of companies.

PS5 | PS4 PC DIGITAL

XBOX SERIES X XBOX ONE

Re:Zero (novela) nº 10

Tappei Nagatsuki

Novela Ligera • [Re:Zero light novel 10]
Rústica con solapas • B/N • 14 x 22,5 cm • 328 págs.
PVP: **20 €** • ISBN 978-84-1341-755-4

Subaru Natsuki logra al fin acabar con Pereza, uno de los Arzobispos de los Siete Pecados Capitales del Culto de la Bruja. Tras incontables desventuras y mucho sufrimiento, consigue reunirse con Emilia y dar comienzo a un nuevo capítulo en sus vidas.

LANZAMIENTO
06-OCT

Planeta Cómic edita manga y novela de la licencia.

Sword Art Online Progressive novela nº 04/06

Reki Kawahara

Manga Shonen • [Sword Art Online Progressive novel 4]
Rústica con solapas • B/N • 14 x 22,5 cm • 392 págs.
PVP: **20 €** • ISBN 978-84-1341-663-2

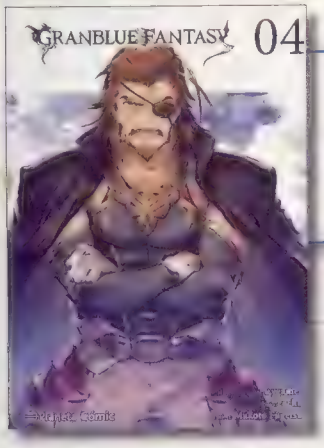
Tras despedirse de la misteriosa caballera de los elfos oscuros Kizmel, Kirito y Asuna emprenden su ascensión hacia el cuarto piso, donde les recibe un mundo dominado por los ríos y los canales.

LANZAMIENTO
04-OCT

Nuevo arco argumental, con versión manga y novela.

Granblue Fantasy nº 04/06

Cygames · Fugetsu · Cocho



Manga Shonen • [Granblue Fantasy 4]
Rústica • B/N • 12,8 x 18 cm • 168 págs.
PVP: **8,95 €** • ISBN 978-84-9173-036-1

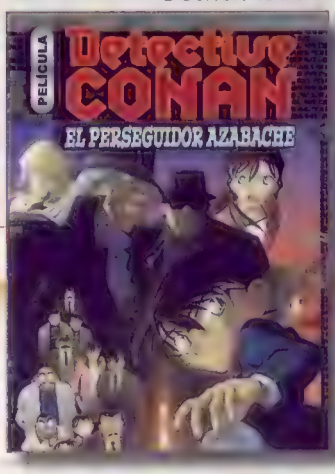
Cuando, finalmente, el grupo de Gran consigue localizar al Gran Duque, descubren que está obsesionado con la venganza, y que pretende usar a Lyria como fuente de energía para hacer que Colossus se reactive.
Del desarrollador artístico de Final Fantasy.

LANZAMIENTO
06-OCT

Manga del videojuego multiplataforma, distribuido en España por Meridiem Games.

Detective Conan
Anime Comic: El perseguidor azabache
Gosho Aoyama

Manga Shonen
[Gejikoban Meitantei Konan: Shikkoku no Cheis]
Rústica • Color • 12,8 x 18 cm • 408 págs.
PVP: **16,95 €** • ISBN: 978-84-1341-765-3



Se producen unos misteriosos asesinatos en serie en los que una ficha de mahjong aparece junto a los cadáveres. En una visita al Departamento de la Policía Metropolitana, Conan es testigo de cómo una de las personas que salen de una reunión de investigación contacta con Gin.

LANZAMIENTO
06-OCT

¡¡Esta entrega, la que ha tenido más éxito de público hasta el momento, concentra la esencia de las películas de Detective Conan!!

Rin-ne nº 38/40
Rumiko Takahashi

Manga Shonen • [Rin-ne 38]
Rústica • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 192 págs
PVP: **7,95 €** • ISBN: 978-84-9153-271-2

Anju quiere hacerse amiga de Matsugo para acortar distancias con él, pero no acaba de conseguirlo... Rinne, que considera una carga la extraña amistad que le profesa Matsugo, colabora con Anju y la lleva a la "Iglesia de la novia roja", el lugar más siniestro para casarse.

LANZAMIENTO
04-OCT

Along with The Gods nº 03/04
Homin · Miwa

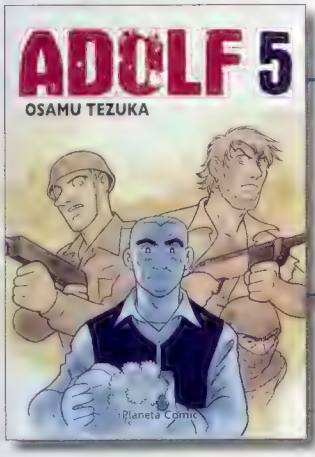
Manga Seinen • [Kami to Issho ni 3]
Rústica • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 168 págs.
PVP: **8,95 €** • ISBN: 978-84-1341-771-4

Tras su muerte a la temprana edad de 28 años, Jahong Kim va a tener que someterse a siete juicios durante 49 días en el Reino de los Muertos. El tercero tiene lugar en el Infierno de Hielo y se le acusa de haber sido un hijo ingrato. ¿Cuál será su sentencia?

LANZAMIENTO
04-OCT

Adolf nº 05/05 (edición tankobon)

Osamu Tezuka



Manga Seinen • [Adolf 5]
Rústica • B/N • 12,8 x 18 cm • 248 págs.
PVP: **8,95** € • ISBN 978-84-1341-496-6

De vuelta a Japón, Adolf Kaufmann conoce a Sohei Toge antes de lo esperado, porque el periodista se ha casado con su madre. No es el único golpe emocional que recibe el oficial nazi. Elisa, una judía a la que admiraba y amaba, se ha comprometido con su mejor amigo, Adolf Kamil.

LANZAMIENTO
06-OCT

Nueva edición en formato tankoubon (128x180) de una de las obras maestras de Tezuka.

Yokohama Station (manga)

Isukari · Tanaka · Shinkawa

Manga Seinen • [Yokohama Station (manga)]
Rústica • B/N • 12,8 x 18 cm • 568 págs.
PVP: **18,95** € • ISBN 978-84-1341-773-8

Han pasado dos siglos desde que la estación de Yokohama comenzara a extenderse sin descanso por todo Japón. A estas alturas el 99% de la isla central del archipiélago está cubierto por el monstruoso edificio y se encuentra dominado por sus misteriosos designios.

LANZAMIENTO
06-OCT

Ciencia ficción distópica a la japonesa en tono de fábula.

Daily Butterfly nº 10/12

Suu Morishita

Manga Shojo • [Hibi Chouchou 10]
Rústica • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 208 págs.
PVP: **7,95** € • ISBN 978-84-1341-429-4

Es la novia de Kawasumi y además, es alguien a quien no puedo darle la espalda. Aunque debería tenerlo claro, los sentimientos de Atohira por Suiren se están volviendo cada día más fuertes, hasta que al final…

LANZAMIENTO
06-OCT

Manga Shôjo de temática amorosa

Planeta Manga: Good Game!

Okino · Mira

Manga Europeo
[Planeta Manga: Good Game!]
Rústica • B/N • 11,1 x 17,7 cm
200 págs. • PVP: **7,95 €**
ISBN: 978-84-1342-595-5

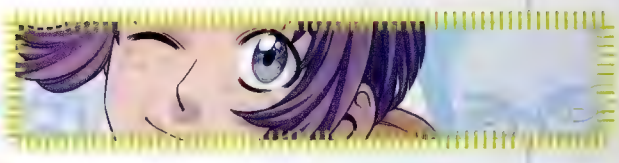
Tomo recopilatorio de la serie publicada en diferentes entregas de la revista Planeta Manga.

Yuki descubre que tiene un hermano secreto, ¡¡justo cuando su madre fallece! Poco después, nuestra protagonista descubre por televisión que este va a participar en un famoso concurso de videojuegos en España. Yuki no duda ni un segundo en cometer una gran locura: ¡viajar allí junto a su mejor amigo, Enishi, e inscribirse en Good Game Academy para conocerlo! Pero una vez allí descubrirá que iniciar una relación fraternal con una persona que no conoce no será tan fácil como ella pensaba en un principio.

LANZAMIENTO
06-OCT

Incluye un capítulo extra, exclusivo para este tankobon.

GOOD Game!



Aprovechando la publicación del tomo recopilatorio de *Good Game*, charlamos con **Kaoru Okino** y **Blanca Mira**, ilustradora y guionista (respectivamente) de la serie, que ya fue editada en la revista Planeta Manga por entregas.

¿Cómo entrasteis en el mundo de la ilustración y del cómic?

Kaoru: Creo que como la mayoría; participando en fanzines, concursos, practicando con webcómics e intentando subir mis ilustraciones en muchos sitios online.

Blanca: En mi caso fue a raíz de desear durante mucho tiempo participar en un concurso de manga, pero ser nefasta dibujando. Por suerte, conseguí el apoyo de otro artista para colaborar, y desde entonces el sueño de ser mangaka se hizo realidad.

Vuestro primer contacto con Planeta Manga fue...

Kaoru: ¡Gracias a Blanca! Yo no estoy muy puesta en las noticias del mundo del cómic, pero ella me mostró una noticia donde se anunciaba Planeta Manga como novedad.

Blanca: Estábamos valorando hacer un par de mangas juntas, y el día en que vi la noticia de Planeta Manga, supe que teníamos que intentarlo. Formar parte de un proyecto así nos hacía muchísima ilusión.

¿Cómo surgió la trama de Good Game!?

Kaoru: Blanca tenía esa historia desde hace años, ¡me alegra que la haya rescatado!

Blanca: Así es, había pensado esta historia hace un par de años, para un editor japonés, pero no llegué a mostrársela porque el formato no era viable. Intenté renunciar a ella, pero no pude. Era una historia que deseaba de corazón contar.

Para alguien que no conozca la obra ¿cómo la resumiríais?

Blanca: Si les gustan las historias que no puedan enmarcarse en un solo género, Good Game les gustará. Es una serie sobre creadores de videojuegos, dentro de una academia-concurso en la que los participantes aprenden y compiten.

Pero la historia no solo trata de la creación de videojuegos, sino también de la historia de Yuki y su viaje en busca de su hermano. Es una historia bastante humana, que no es ni un "shonen" ni un "shojo", pero que tiene autosuperación, humor, romance... un poco de todo.

Kaoru: ¡Blanca la ha resumido muy bien! Tal vez añadiría que en ocasiones es una locura, la mayoría de las veces encabezada por Yuki. Los personajes son carismáticos y las relaciones entre ellos varían desde el buen rollo, la tensión, o simplemente acaban formando un dúo cómico. Creo que es una historia que puede gustar a diferentes tipos de personas.

¿Qué hicisteis primero: la creación de personajes o el guion? ¿Cómo es vuestro circuito de trabajo habitual?

Kaoru: Blanca ya tenía la historia así que el diseño final de los personajes los basé en unos dibujos que ella tenía, intentando conservar la esencia de éstos y usando algún diseño que yo tenía por ahí sin usar y me gustaba.

A la hora de trabajar en ello, Blanca hace el guion de un capítulo, me lo muestra, hablamos de ello y después hace un storyboard y me lo manda. Lo rehago con bocetos y anotaciones, con ideas y algunas correcciones y después volvemos a hablarlo. Entre las dos decidimos cual es el mejor resultado final y es entonces cuando me pongo a dibujar la versión definitiva.

Blanca: Creo que Kaoru ha dado todos los detalles (XD). Solo añadir que es estupendo trabajar con ella, ya que no deja de hacerme reír, y con sus sugerencias aporta mucha riqueza a Good Game, sobre todo a nivel de humor.

¿Cómo valoráis la acogida que ha tenido la revista y qué destacarías de ella?

Kaoru: No esperaba tanto apoyo y lo agradezco sinceramente, este país necesitaba una Planeta Manga, creo que ha llegado en el mejor momento. Destacaría a los nuevos autores, esos que vienen a los eventos a mostrarnos sus proyectos. Incluso en las redes veo gente animándose o animando a sus amigos a participar.

Blanca: Planeta Manga merece el apoyo que tiene, y espero que sea todavía más con el

paso del tiempo. Como dijo Kaoru, España necesitaba un proyecto así desde hacía años. Un medio para atraer a nuevas generaciones de aficionados al manga, y que también representa una oportunidad para que autores de manga, tengan una meta hacia donde apuntar. Es algo que todos tenemos que cuidar para que no se pierda.

¿Cómo es trabajar con los editores de la revista?

Blanca: Tratar con los editores de Planeta Cómic ha sido muy fácil. Son personas muy amables, abiertas al diálogo, y aparte muy profesionales que siempre intentan ayudar. En Japón he tratado con editores de Jump de Shueisha, de Weekly Shonen Magazine de Kodansha, etc, y el contraste es importante. Sobre todo porque los editores japoneses son muy cerrados de miras (su mercado lo exige así), mientras que los editores de Planeta Cómic siempre están dispuestos a discutir un punto de vista. Creo que he aprendido mucho de nuestra relación en términos incluso más allá del creativo.

Kaoru: Me sorprendió para bien en su día la cercanía y el buen rollo que transmitían, ciertamente es agradable trabajar con el equipo de **Planeta Manga**, siempre están dispuestos a ayudar y a escuchar.

Tanto el recopilatorio de *Good Game!* como la novela ligera de Estudiante a manga*ka* pertenecen a la expansión del universo Planeta Manga ¿Qué significa para vosotras?

Blanca: Para mí ha sido algo indescriptible. Vivir el proceso de serializar un manga y que tenga apoyo suficiente de los lectores como para recopilarse como tomo, es algo demasiado bonito e idílico como para poder describirlo con palabras. Pero si tengo que describir lo que siento, principalmente son unas inmensas ganas de dar las gracias a todos quienes apoyan **Planeta Manga**, nuestras obras, y especialmente a los lectores que han hecho posible que Good Game! vaya a convertirse en tomo. Y también a Kaoru por aguantarme hasta ahora, je, je.

Sobre la novela, fue la mejor noticia que me podrían haber dado en un año tan oscuro como lo fue 2020. Sinceramente, no pensé que la expansión de Planeta llegaría tan pronto y menos en una situación cuando todo era incertidumbre. Había escrito aquella novela a lo largo de años, solo para mí, como una especie de diario de todo lo que me sucedió en Japón hasta lograr publicar un manga en Square Enix. Me hizo muy feliz que esta novela pasase a formar parte de la familia Planeta Manga y fuese pionera en la expansión de su universo.

Kaoru: ¡Una alegría! Que la serie haya gustado tanto como para sacar un tomo recopilatorio es algo muy bonito, siempre hace ilusión algo así.

Cosas positivas a destacar que os han pasado desde que comenzasteis a publicar en la revista.

Blanca: En general, todo ha sido muy positivo, pero si tuviera que destacar algo, fue al principio de todo esto, en 2019, un día que iba en el metro y vi a un grupo de chicos que leían ***Planeta Manga #1*** y la comentaban entre ellos, y me hizo mucha ilusión escucharles hablar de *Good Game*.

Otra de las cosas más positivas es que, a pesar de la pandemia, gracias a Planeta Manga he conocido a mucha gente en redes sociales, y su apoyo me ha dado fuerzas para seguir trabajando e ilusionándome. Y la experiencia de publicar una serie, capítulo a capítulo, recibiendo tanto feedback.

Kaoru: Creo que he ganado mucha experiencia durante este tiempo a la hora de dibujar y crear historias, y eso es algo muy valioso, así como el apoyo de tanta gente y descubrir a increíbles autores que no conocía.

¿Cuáles son vuestros próximos proyectos en este 2021?

Blanca: Actualmente estoy trabajando en la nueva mini-serie para Planeta Manga, «Reflejos del Futuro», que serán tres historias cortas autoconclusivas y distópicas a lo «Black Mirror», en las que tengo el placer de colaborar con Ana C. Sánchez, Akira Pantsu y Toni Caballero. Aparte, como siempre, tengo mi pequeña lucha en Japón para tratar de serializar la historia «HumanExe».

Kaoru: De momento estoy trabajando en «Conquering the Earth», ¡y ya veremos en qué más me meto!

Gracias a las dos por vuestro tiempo ^^

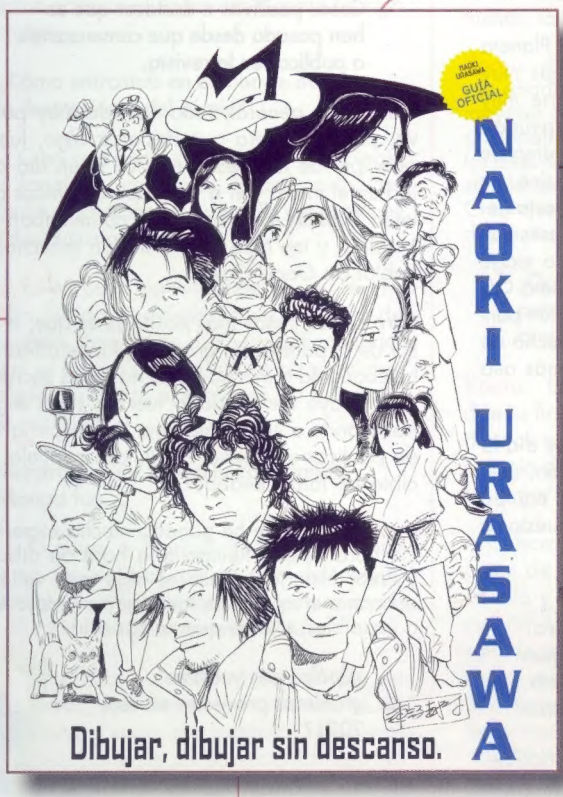
Redes Sociales

Kaoru:
Twitter: @Pencilness
Instagram: @kaoru_okino

Blanca:
Twitter: @shirayukihimeh
Instagram: @blanca_mangaka

NAOKI URASAWA
GUÍA OFICIAL

Naoki Urasawa



MANGA SEINEN
Cartoné • Color • 18,2 x 25,7 cm
272 págs. • PVP: **25 €**
ISBN: 978-84-1341-629-8

Una ventana abierta al mundo de Naoki Urasawa por la que penetrar en el universo de sus personajes y entender su proceso creativo. Conoce todos los secretos de sus obras: **Master Keaton, Happy!, Monster, 20th Century Boys, Pluto, Billy Bat, Yawara! y Pineapple Army.**

LANZAMIENTO
06-OCT

¡Con imágenes y anécdotas exclusivas!

La vida y obra de Naoki Urasawa, el autor innovador que revolucionó los cómics japoneses. Descubre imágenes, anécdotas exclusivas y materiales inéditos en el contenido de este volumen. Una entrevista exclusiva de más de 145 mil palabras al autor donde nos cuenta todo acerca de sus personajes y su proceso creativo.

Si eres fan de Urasawa, ¡no te lo puedes perder!

Una ventana a la historia y al pensamiento del autor de estos grandes éxitos.

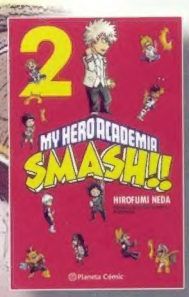
CHECKLIST

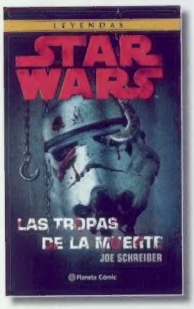
OCTUBRE forum

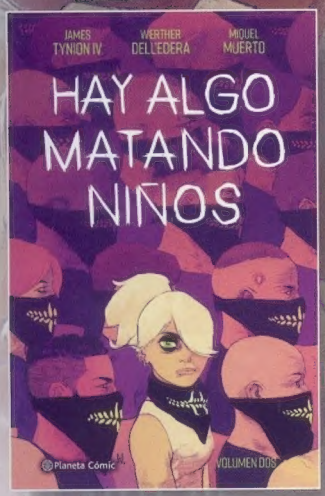
ELIGE TUS FAVORITOS...

¡Y PÍDELOS EN TU LIBRERÍA HABITUAL!

- No Direction
- Todo esto te daré (novela gráfica)
- Hay algo matando niños nº 02
- Cielos extraños sobre Berlín Este
- Moonshine nº 03
- Sombras de magia nº03
- Spawn Enemigo del estado
- Mary Shelley: Monster Hunter
- El arte de Star Wars: The Mandalorian
- Star Wars Sables de luz
- SW High Republic Aventuras 1
- SW Doctora Aphra: fortuna y destino 1
- SW Escuadrón Alfabeto 01/03
- SW Las tropas de la muerte
- SW Boba Fett (lazos de sangre)
- SW Han Solo: Cadete imperial
- SW Era de Resistencia: Villanos
- Star Wars I Tomo nº 12/13
- My Hero Academia Vigilante Illegals 7
- My Hero Academia Smash 02
- Dragon Ball Serie Roja nº 272
- Bola de Drac Serie Vermella nº 272
- Dragon Ball Serie Roja nº 273
- Bola de Drac Serie Vermella nº 273
- Boruto nº 11
- Re:Zero (novela) nº 10
- Sword Art Online Progressiveve 04
- Granblue Fantasy nº 04/06
- Detective Conan Anime Comic
- Rin-ne nº 38/40
- Along with The Gods nº 03/04
- Adolf (edición tankobon) nº 05/05
- Yokohama Station (manga)
- Daily Butterfly nº 10/12
- Planeta Manga: Good Game!
- Naoki Urasawa. Guía oficial.







No te pierdas el próximo número de la revista Forum en el que mostraremos las novedades de finales de octubre en un especial MANGA. Te esperan muchas sorpresas y contenidos de calidad... **¡GRATIS! En octubre, solo en tu librería especializada.**

BEYOND A STEEL SKY

DESENTRAÑA UNA OSCURA CONSPIRACIÓN EN ESTE ÉPICO CYBER-THRILLER

OTOÑO 2021

PS5 | PS4 | XBOX SERIES X|S | XBOX ONE | NINTENDO SWITCH | STEAM

16
www.pegi.info

©2021 Microids SA. All rights reserved. Developed by Revolution Software. Published by Microids SA. All rights reserved. ©2021 Revolution Software Ltd. Beyond a Steel Sky and Revolution Software and their respective logos are Trademarks of Revolution Software Ltd. All rights reserved. © 2021 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS4 logo" and "PS4", "PlayStation Shapes Logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series XIS logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series XIS are trademarks of the Microsoft group of companies. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

MICROIDS